

AMIGA CD 32™

Commodore

FIRE & ICE

THE DARING ADVENTURES OF COOL COYOTE



"THE BEST PLATFORMER SINCE RAINBOW ISLANDS"

(THE ONE 92%)

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are born with an epileptic seizure or loss of consciousness when exposed to flashing lights or certain normal conditions of everyday life. Such persons could risk a seizure while watching televised images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (seizure or loss of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms - dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, involuntary movements or convulsions - discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen; position yourself with the viewing cable at full stretch. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are playing is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

WARNUNG BETREFFEND EPILEPTISCHE ANFÄLLE

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch ein Kind oder Sak selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von bestimmtem Lichtquellen oder anderen, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krämpfen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei bestimmten Lichtquellen epileptische Symptome erlitten haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wie empfohlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Schläufungen, Augen- oder Muskelkrämpfe. Bewußtseinsverlust, Orientierungsverwirrungen, unkontrollierte Bewegungen oder kramperartige Zuckungen.

IN JEDEM FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehschirm. Auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn- bis fünfminütige Pause ein.

ADVERTISING RELATING TO EPILEPSY

Do leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video gioco.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo stimolo dato luce o ad elementi frequenti nel mondo intorno quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo e giocano con un video gioco. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se lei stesso o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacco o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso di un video gioco.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con i video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presentino uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

PRECAUTIONS DA PRENDERE IN TUTTI I CASI PRIMA DI UTILIZZARE UN VIDEO GIOCO

Non tenersi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usare il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitare di giocare quando siete stanchi o non aprite dormito a sufficienza. Assicurarsi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fare ogni ora delle pause 10-15 minuti.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières signalétiques ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises épileptiques regardant certains images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous recommandons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez en des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUTES LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenir pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et au maximum de la portée du cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouiez dans un pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FIRE&ICE

Fire & Ice Instructions.

Loading.

CD32.

Insert your Fire & Ice CD into the machine and switch on.

Amiga CD drive.

Cold Start.

Insert your Fire & Ice CD into the machine and switch on.

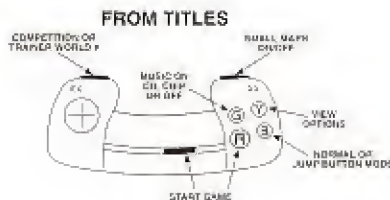
Workbench Start.

Double-click on the 'Fire' disk, then double-click on the Fire&Ice icon.

Controls.

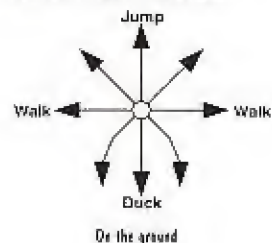
Control of Cool Coyote is by joystick, mouse or game controller, auto-detected by selecting any direction on that device. Plug your chosen device into port 1 of your CD32, or port 2 on your Amiga computer, both called the game port. Amiga keyboard owners may also select keyboard control or the other port, called the mouse port.

You have two modes in which to use your control device, normal or jump button (J-B). In normal mode, Up moves up, as you would expect. In J-B mode, the up function is moved onto a second button. Game controllers especially are easier to operate with jump on a separate button. Note that most joysticks only have one button so do not select J-B mode with a single button joystick.



FIRE&ICE

Game Controller in normal mode:

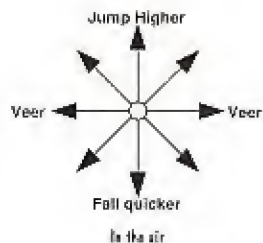


Red button - Fire weapons.

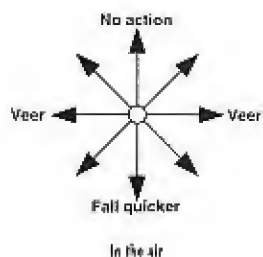
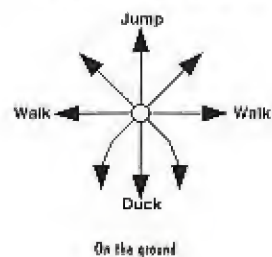
Yellow button - Fire special weapon, or snow bomb if ducking.

Pause (middle) button - Pause game, press again or red button to restart.

Other buttons - no action



Game Controller in jump button (J-B) mode:



FIRE&ICE

Red button - Fire weapons.

Yellow button - Fire special weapon, or snow bomb if ducking.

Pause (middle) button - Pause game, press again or red button to restart.

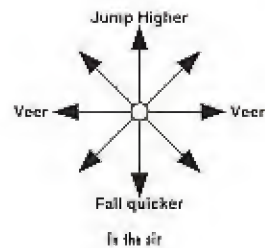
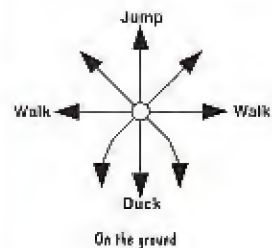
Blue button - Jump, or jump higher.

Either front button - As blue button. This gives you plenty of options.

Green button - no action

Joystick.

One button joysticks cannot be used sensibly in J-B mode.



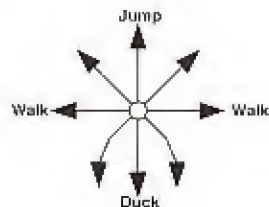
Button - Fire weapons.

Mouse.

This particular mode is not recommended, but the O.S. does support mouse control, so here it is. The mouse is being polled relative, so continual movement is required to keep Cool Coyote on the move.

FIRE&ICE

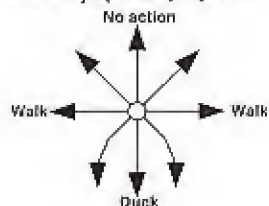
Mouse in normal mode.



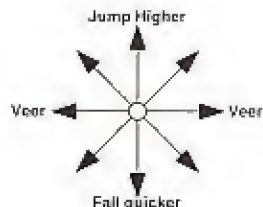
On the ground

Left button - Fire weapons.
Right button - no action.

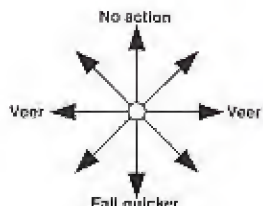
Mouse in jump button (J-B) mode:



On the ground



In the air



In the air

FIRE&ICE

Left button - Fire weapons.
Right button - Jump, or jump higher.

Job fire to launch a small ice pellet. Duck and hold fire down to launch a snow bomb, up to seven can be carried at once. Whilst not ducking, hold fire down to launch the current special weapon, if you have one. The special weapon button may be used to fire a special weapon immediately.

Keyboard.

Many keys may be used, offering a wide choice of setups for left and right-handed players.

up	up							up	up
Q	W	e	r	t	y	u	i	O	P
down	down							down	down
A	S	d	f	g	h	j	k	L	;
left	left	right	right			left	left	right	right
Z	X	C	V	b	n	M	,	.	/

The cursor arrow keys are also available.

The ctrl (control), alt (alternate) and both shift keys are used as fire buttons.

Press the 'Help' key on the keyboard during play to pause the game, or use the middle (play/pause) button on the game controller.

From games, press the 'Help' key or the play/pause button to resume the game, or press fire. To quit the game and return to the titles sequence, press 'Esc' on the keyboard, or press the two front buttons on the game controller simultaneously.

Player Options.

Press any function key during the titles sequence or demo game to bring up the options screen. The following options are available:

- F1 - select normal or jump button mode and which port, or keyboard. Your control device is detected automatically when you move it.
- F2 - small maps display on or off.
- F3 - Select full competition mode, i.e. play all worlds in sequence, or 1st to 9th world trainee mode, where you can practise on one world only with 9 lives.
- F4 - In-game music on CD, on computer (chip) or off.

Game controller: use the blue button as F1,
reverse button as F2,
forwards button as F3,
green button as F4.

Fire & Ice will attempt to save your high score table to non-volatile storage. This will be non-volatile RAM on your CD32, or is selectable on your Amiga computer via preferences. See your Amiga manual for more details.

The Story So Far.

Suten quietly congratulated himself. This was the perfect place to hide. Already worshipped by the indigenous Human population, he could remain here undisturbed. He needed to rest for some time. It had been a long journey, over 12 light years across the coldness of space. Here he could absorb energy from the heat of the midday sun, and it was very hot here. He began to make plans for his takeover of this small planet, all he needed now was time to replenish his energy. He laughed out loud as he recalled the moment of his escape from his prison of two thousand years. It had actually been very easy, he thought. The guards had become slow and lethargic, they had made mistakes. He knew they would, after all, he had time to wait, nothing but time.

Glamm had picked up the trail at last. It had taken a while, but he knew that somewhere there would be evidence of the vast expanse of magical energy required to transport his old enemy away from this place. How could they have let him escape, he wondered?

He called upon the elemental forces to begin the chase. He would have to be careful, Suten was dangerous. He would have no qualms about starting a full-scale elemental battle wherever he was, and at any cost to his surroundings. Glamm remembered how an entire solar system had been destroyed prior to Suten's capture. That was why he had been incarcerated for the remainder of his existence.

The trail led to a small blue-green planet, the third of nine orbiting a yellow star. Suten was bound to be somewhere in the hotter regions. Fire had always been his favourite elemental force, it was more destructive than the others. This was not going to be easy. Direct confrontation would be disastrous for all the life-forms on the planet. No, there had to be another way. Glamm needed an agent, someone he could help to defeat Suten without arousing too much suspicion. Who would be the best choice, certainly not a Human, they were far too stupid and clumsy. They couldn't hero their way out of a paper bag. The sort of hero required needed to be smart, cunning, fast, and willing to travel!

Glamm began his search near the northern polar ice cap. There weren't many suitable candidates here at all. He could feel Suten's evil magic over here, he didn't have long. Many of the less intelligent creatures were already behaving aggressively towards each other, on a path of certain self-destruction. Where was the hero he needed? Walruses? Too slow! Peshkimes? Too stupid! He focussed on a small igloo, and heard the distant sound of music. He had shared upon the home of one Cool Coyote. He couldn't risk direct contact. His materialisation would almost certainly be detected by the rejuvenated Suten. He would have to help the hero in more subtle ways...

Weaponry.

Cool Coyote's main weapon is ice pellets, small round lumps of ice which can freeze enemies. More than one hit may be required to do this. Jab fire to launch an ice pellet.

Secondary special weapons may also be obtained. Metal discs may be found lying around, which bear symbols relating to their function. Touch the disc to pick it up. It turns blue and moves to the top right of the screen to confirm that it has been collected. The special weapon display also shows smaller versions of the symbol. Up to three of these are displayed, showing the last three shots of the weapon. Some may only start with one or two shots. Picking up another disc of the same type as that already held will accumulate shots, whereas picking up a different type will replace the old weapon.

Multiple special weapons discs are contained in bonus ice blocks, and crystal orbs.

More special weapons are revealed as the game progresses. You will find such weapons as airbombs, rain clouds, shields and the sonic bomb!

Clouds and Snow Bombs.

Cool Coyote can carry up to seven snow bombs at a time, launched by ducking down and holding fire pressed for a short time. These bombs rise into the air and hit all enemies on screen. Snow bombs can be obtained from three places:

1) clouds. This is the main source, not to be confused with thunderclouds, which are an altogether unpleasant experience. Fire at the fluffy white clouds to cool them down. They will start to rain, then hail, then snow if you continue to fire at them. Once snowing they deposit

FIRE&ICE

large flakes, which may be collected for later use. After a short time the clouds can snow no more and become storm clouds. Move away at this point to avoid being struck by lightning.

- 2) bonus ice blocks. Instead of special weapons discs, occasionally a snow bomb may be released.
- 3) crystal orbs, behaving much as bonus ice blocks.

Freezing Enemies.

One or more hits from ice pellets or snow bombs is required to freeze an enemy. They will stay frozen for a few seconds before thawing. This indicates that they are thawing out. They will then resume their normal activities, but beware, they will be more immune to a second freezing. In order to eliminate a meanie you must shatter it while it is frozen by walking or jumping into it. The puppie can also shatter enemies. Note also that freezing a flying enemy will cause it to crash to the ground and shatter.

At the moment that you shatter a meanie it will reveal a key part if it was carrying it, accompanied by a sound effect. The key will remain where it was produced until Cool Coyote approaches it, whereupon it will chase him until picked up.

Displayed Information.

SCORE
0

LLLLLOOO

is a snowflake showing the number of days remaining to complete the land. Each 'arm' of the flake represents one day and night. When the flake is gone, on the seventh night, the fire wizard will have had time to locate our hero and hot things up for him.

LLLLL is the lives remaining display. Up to nine lives may be held in reserve.

OOO is the special weapon, showing the last three shots and the type.

***** is the snow bomb stock, up to seven may be carried.

FIRE&ICE

Getting from Place to Place.

Each of the countries visited by Cool Coyote is split into as many as five lands. Some lands are secret locations and others may be skipped if you find secret exits. It is not necessary to visit all lands to complete the game. You are given a percentage of the lands covered with your high score entry. It is possible to visit all lands in one game, there are no either/or situations.

Exit from most lands will be via the ice door, which Cool Coyote must locate on each land. This will be shaped like a key-hole. The key to open this has been split into six pieces and each piece has been given to one of Saren's minion types, e.g. one of the penguins will have one part (always the same part, not always the same penguin!). As our hero collects each part, all currently collected parts are shown at the bottom of the screen. Touching the exit door with an incomplete key also does this. Touching the exit door having collected all the parts will open the door. Jump through the door to get to the next land.

Some lands have secret and not-so-secret exits, jumping into these will also get to another land. The full key is not required to do this.

Ice Steps and Bridges.

Situated around the landscape are magical ice switches. Step onto them to activate a column of ice steps or an ice bridge. These temporarily provide access to other places. They slowly melt and finally are unable to support any weight. The hotter the land, the quicker they melt. Puppies will use the steps and bridges, but lead them away before the ice melts.

Puppies.

On many lands, Coyote puppies can be found. If on screen or just beyond they will attempt to jump towards Cool Coyote for protection. They are too small to concern other creatures and will not be hurt by them. Like Cool Coyote, they are able to fire small ice pellets, and do so when he does. They can be led to the exit doorway and through it to yield an extra life. One way to do this is to stand opposite the exit.

Puppies are afraid to use mazing platforms and cannot jump large gaps or into deep holes. They will also wander off if left behind. They can be made to jump ahead of Cool Coyote by firing rapidly for a short time. This makes the puppies feel brave and they will move off in the direction the Coyote is facing. Stop firing for a short while and they will return. The puppie can also shatter frozen enemies, and, since they can fire ice pellets, are capable of eliminating meanies on their own, even if Cool Coyote has been hit.

FIRE & ICE

Days and Nights.

The sky colour changes from day to night every so often, and the snowflake at the top left of the display information loses one 'arm' at every nightfall (except the first!). After seven days and nights, the fire wizard will track down Cool Coyote and hot things up for him. Keep going at this point, and hurry to the exit, it only gets hotter from here on.

Bonus Objects.

Many small bonus objects are dotted about each land. These may be collected for bonus points and are also accumulated towards extra bonuses.

Extra Lives.

Extra lives, indicated by the 1UP symbol are awarded at 20,000, 70,000, 150,000, 260,000 and 400,000 points. They are also obtained by picking up the Bone-as ice bones and by guiding puppies through the exit doors.

Credits.

Game design by Andrew Braybrook and Phillip Williams.
Programmed by Andrew Braybrook.
Original graphics by Phillip Williams.
Additional original graphics by John Lilley and Andrew Braybrook.
Sound and Music by Jason Page.

Extra graphics by John Kershaw, Colin Seaman and Emma Cumberley.
O.S. Technical support from Mike Montgomery, Toby Simpson and Iain Wallington.
Project Co-ordinators: Osama Bonail, Renegade.

Produced by Grafigold Ltd.
Published by Renegade.

FIRE & ICE

Fire & Ice - Anleitung

Laden

CD32

Legen Sie Ihre CD Fire & Ice ein, und schalten Sie den Computer ein, Amiga mit CD-Laufwerk.
Klartext:

Legen Sie Ihre CD Fire & Ice ein, und schalten Sie den Computer ein.
Start von der Workbench

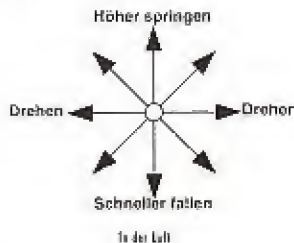
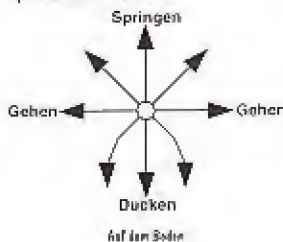
Öffnen Sie das Symbol der "Fire"-Diskette mit Doppelklick, und doppelklicken Sie dann auf das FireRun-Symbol.

Steuerung

Cool Coyote kann mit dem Joystick, der Maus oder dem Spielcontroller gesteuert werden. Welches dieser Controller Sie verwenden, wird automatisch festgelegt, wenn mit dem jeweiligen Gerät eine Richtung gewählt wird. Schließen Sie den gewählten Controller an Port 1 Ihres CD32 bzw. an Port 2 Ihres Amiga-Computers an. Beide werden als Spielport bezeichnet. Eigentümer der Amiga-Testator können auch Tastatursteuerung oder den anderen, als Mausport bezeichneten Port wählen.

Sie können Ihren Controller in zwei Modi einsetzen: Normal und Sprungmodus (J-B). Im Normalmodus bewirkt Oben eine Bewegung nach Oben. Im J-B-Modus wird eine zweite Taste mit der Oben-Funktion belegt. Insbesondere bei Spielcontrollern lassen sich Sprünge leichter mit Hilfe einer zweiten Taste durchführen. Beachten Sie, daß die meisten Joysticks nur über eine Taste verfügen. Wenn Ihr Joystick nur eine Taste hat, dürfen Sie den Modus J-B nicht wählen.

Spielcontroller im Normalmodus:



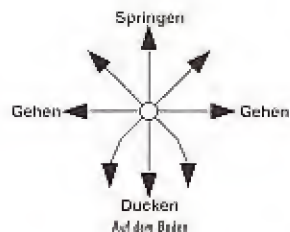
Keine Taste - Warten Ausser

Gelbe Taste - Spezialwaffe lassen oder kein Drücken die Schneekugel

Paartaste (Mitte) - Spielpaare; zur Wiederaufnahme des Spiels nachdrücken oder rote Taste betätigen
Andere Tasten - Keine Wirkung

Spielcontroller im Sprungmodus (J-B):

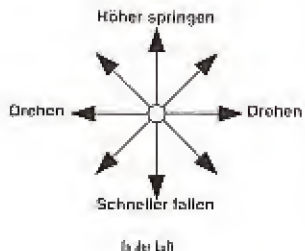
FIRE&ICE



Rote Taste - Waffen feuern
 Gelbe Taste - Spezialwaffe feuern oder beim Ducken die Schwebenbombe
 Pressure (Mitte) - Spielfunktion zur Wiederaufnahme der Spiele nachmals drücken oder rote Taste betätigen
 Blaue Taste - Springen oder Höher Springen
 Beide vordere Tasten - Wie Blaue Taste. Damit haben Sie viele Optionen.
 Grüne Taste - keine Wirkung

Joystick

Jedoches mit einer Taste lassen sich im Modus J-B nicht sinnvoll einsetzen.

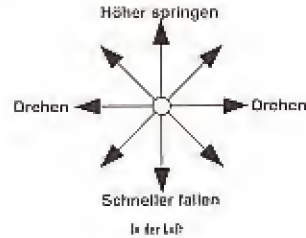
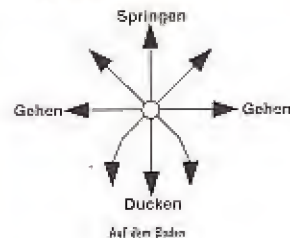


Grüne - Waffen feuern

FIRE&ICE

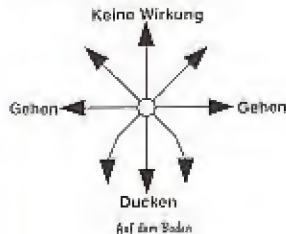
Maus

Dieser spezielle Modus wird nicht empfohlen, doch da das Betriebssystem die Maussteuerung unterstützt, wird sie mit angeführt. Die Maustasten werden nicht unbedingt gut abgenommen. Damit Carl Esque beim Spielen nicht immer wieder stehenbleibt, muß die Maus umstereichen bewegt werden. Maus im Normalmodus



Linke Taste - Waffen feuern
 Rechte Taste - keine Wirkung

Maus im Sprungtest-Modus (J-B)



Linke Taste - Waffen feuern
 Rechte Taste - Springen oder höher springen

FIRE&ICE

Drücken Sie Feuer, um eine kleine Eispatz zu werfen. Drücken Sie sich, und halten Sie die Feuer Taste gedrückt, um eine Schneebombe zu werfen. Sie können gleichzeitig bis zu sieben Schneebomben mit sich führen. Wenn Sie sich nicht ducken, halten Sie die Feuer Taste gedrückt, um die aktuelle Spezialwaffe abzuwerfen, wenn Sie über eine solche verfügen. Mit der Spezialwaffen-Taste können Sie eine Spezialwaffe sofort abwerfen.

Tastatur

Viele Tasten stehen zur Verfügung, so daß sich für Links- und Rechtshänder alle Möglichkeiten einrichten lassen.

Oben Oben				Oben Oben			
Q	W	E	R	I	Z	X	P
Unten Unten				Unten Unten			
A	S	D	F	G	H	J	K
Links Links Rechts Rechts				Links Links Rechts Rechts			
Y	X	C	V	B	N	M	.

Die Controller Tasten können ebenfalls benutzt werden.

Die Tasten STRG, ALT sowie beide Hochalttasten wirken als Feuer Taste.

Um während des Spiels eine Pause einzulegen, drücken Sie auf der Tastatur die HILFE-Taste, oder Sie verwenden die mittlere Taste des Spielcontrollers (Spiel/Pause).

Um das Spiel aus der Pause wieder aufzunehmen, drücken Sie die HILFE-Taste oder die Taste Spiel/Pause oder die Feuer Taste. Um das Spiel zu verlassen und zur Anfangsszene zurückzukehren, drücken Sie auf der Tastatur ESC, oder Sie drücken gleichzeitig die beiden vorderen Tasten auf dem Spielcontroller.

Spieleroptionen

Drücken Sie während der Anfangs- oder Demosequenz eine beliebige Funktionstaste, um den Optionsbildschirm anzuzeigen. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

F1 - Wählen Sie Normal- bzw. Sprunglasten-Modus und Port oder Tastatur. Ihr Controller wird automatisch durch die Bewegung erkannt.

F2 - Feuer mit kleinen Karten als oder verbunden

F3 - Wählen Sie den kompletten Weltstrahl-Modus, d. h. wählen Sie nacheinander alle Welten, oder den Trainer-Modus für die 1. bis 9. Welt, wo Sie mit neuem Leben pro Welt üben können.

F4 - CD-Musik bzw. Computer-Musik während des Spiels ein oder aus.

Auf dem Spielcontroller wirkt die linke Taste als F1,

die Rückwärtstaste als F2,

die Vorwärtstaste als F3 und die

grüne Taste als F4.

Fire & Ice speichert Ihre Rekordwerte vorzugsweise im nichtflüchtigen Speicher. Das ist normalerweise der nichtflüchtige RAM-Speicher auf Ihrem CP32. Sie können aber auch mit der Option "Voreinstellungen" wählen, wo die Rekorder abgelegt werden sollen. Weitere Informationen dazu finden Sie in Ihrem Amiga-Handbuch.

Waffen

Cool Capote's Hauptwaffe sind Eispatzen - kleine, runde Eisstücke, die die Gegner einfrieren. Dafür werden mittern auch mehrere Treffer benötigt. Betätigen Sie die Feuer Taste, um ein Eisstückchen abzuschießen.

Schwerere Spezialwaffen sind ebenfalls verfügbar. Metallschneisen können überall gefunden werden; ihre Funktion wird durch Symbole gekennzeichnet. Berühren

FIRE&ICE

Sie eine Schneise, um sie aufzunehmen. Sie führt sich dann blau und bewegt sich zur Beendigung, daß sie aufgenommen wurde. In die obere rechte Ecke des Bildschirms. Im Spezialwaffen-Fenster sehen Sie auch kleinere Ausgaben der Symbole. Bis zu drei werden Ihnen dargestellt, sie stehen für die letzten drei Schüsse einer Waffe. Manche Waffen haben nur einen oder zwei Schüsse. Durch die Aufnahme einer weiteren Schneise vom gleichen Typ wird die Anzahl der Schüsse erhöht; wird eine Schneise vom anderen Typ aufgenommen, ersetzt diese die alte Waffe. Mehrere Spezialwaffensymbole sind im Bonus-Eisblock und Kristallkugeln enthalten.

Im Verlauf des Spiels entdecken Sie auch andere Spezialwaffen. So finden Sie z.B. Luftkissen, Regenwälder, Schilde und der Schallgall

Wolken und Schneebomben

Cool Capote kann bis zu sieben Schneebomben auf einmal bei sich tragen. Um sie abzuschießen, müssen Sie sich ducken und die Feuer Taste kurz gedrückt halten.

Die Bomben steigen dann in die Höhe und treffen alle Feinde auf dem Bildschirm. Schneebomben kann man zu drei Orten erhalten:

1) Wolken. Wolken sind die Hauptquelle und nicht mit Donnerbüchsen zu verwechseln, die durch und durch eingetrennt sind. Feuer Sie auf die fliegenden, weißen Wolken, um sie abzuschießen. Wenn Sie weiter darauf feuern, geben sie regner Regen, dann Hagel und dann Schnee ab. Wenn die Wolken schmelzen, geben Sie große Flecken ab, die für die spätere Verwendung eingenommen werden können. Nach kurzer Zeit können die Wolken nicht mehr schmelzen und verwandeln sich in Gewitterwolken. Entfernen Sie sich daraufhin schnell, um nicht vom Blitz getroffen zu werden.

2) Bonus-Eisblock. Anstatt der Spezialwaffensymbole werden mittern Schneebomben freigegeben.

3) Kristallkugeln. Verketten sich im großen und ganzen wie Eisstücke.

Feinde einfrieren

Um Feinde einzufrieren, müssen diese von einer oder mehreren Eispatzen und Schneebomben getroffen werden. Sie bleiben kurze Zeit gefroren und können dann auf. Das bedeutet, daß die Feinde wieder aufstehen. Sie nehmen danach wieder ihre normalen Fähigkeiten auf, haben jedoch eine gewisse Immunität gegen ein zweites Einfrieren entwickelt. Um einen Feind zu vernichten, müssen Sie ihn vernachlässigen, indem Sie auf ihn treten oder springen, während er gefroren ist.

Die Welten können ebenfalls Feinde vernichten. Beachten Sie auch, daß ein fliegender Feind durch Erfrieren abstürzt und zerfällt.

Wenn Sie einen Feind vernichten, erhält dieser ggf. einen Schlüsselring; gleichzeitig vernahmen Sie ein Geräusch. Der Schlüssel bleibt an der betreffenden Stelle, bis sich Cool Capote ihm nähert. Danach verfolgt er den Schlüssel, bis er aufgenommen wird.

Angezeigte Informationen

SCORE (Punktzahl)

LLLLDD

0

ist eine Schneeflocke, die die Anzahl der Tage anzeigt, die das Helden in einem Gebiet verbleiben. Jeder "Arm" der Flocke steht für einen Tag und eine Nacht. Wenn die Flocke in der siebten Nacht verschwindet, kann der Feuerzähler gegen Helden ausmachen und ihn gefangen einholen.

LLLL steht für die verbleibenden Leben. Man kann bis zu neun Leben haben.

DD steht für die Spezialwaffe; gezeigt werden die drei letzten Schüsse und die Art der Waffe.

***** ist der Vorrat an Schneebomben. Es können bis zu sieben Schneebomben gleichzeitig getragen werden.

Fortbewegung

Jedes Land, das Cool Capote besucht, ist in fünf Gebiete unterteilt. Einige Gebiete sind geheime Orte, andere können angelesen werden, falls Sie Schwermüdigkeit finden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen nicht alle Länder besucht werden. Mit ihrer Punktzahl wird Ihnen die Prozentzahl der abgelaufenen Gebiete angegeben. Es ist möglich, innerhalb eines Spiels alle Gebiete zu unternehmen; es gibt keine Entweder-Oder-Situationen.

Die meisten Gebiete kann Cool Capote durch eine Eispatz verlassen, die er in jedem Gebiet suchen muß. Die Tür hat die Form eines Schlüsselrings. Der Schlüssel

FIRE&ICE

ru dieser Tür werde in sechs Teile zerlegt und jedes Teil einer Art der Details Satzung gegeben. Einer der Pinguine hat z. B. ein Teil (immer der gleiche Teil, aber nicht immer der gleiche Pinguin!). Wenn unser Held ein Teil aufnimmt, werden die sich in seinem Besitz befindlichen Teile im unteren Rand der Bildschirmen angezeigt. Wird eine Ausgangstür mit einem vollständigen Schlüssel berührt, werden die Teile ebenfalls gezeigt. Wird die Ausgangstür berührt, nachdem alle Teile eingesammelt wurden, öffnet sich die Tür. Springen Sie durch die Tür ins nächste Gebiet.

Einige Gebiete haben geheime und nicht so geheime Eingänge. Wenn Sie durch diese springen, gelangen Sie ebenfalls in ein anderes Gebiet. Der vollständige Schlüssel ist hierfür nicht notwendig.

Eisstufen und -brücken

Überall in der Landschaft sind magische Eisstufen verteilt. Treten Sie auf einen Schalter, um eine Eisstufe oder Eisbrücke zu aktivieren, mit denen Sie vorübergehend zu neuen Orten gelangen können. Die Treppen und Brücken schmelzen langsam, bis sie schließlich kein Dunkel mehr tragen können. Je heißer das Gebiet, desto schneller schmelzen sie. Welpen benutzen die Stufen und Brücken - führen Sie sie fort, ehe das Eis schmilzt.

Welpen

In vielen Gebieten findet man Kätzchenwelpen. Wenn sie sich auf dem Bildschirm oder in der Nähe befinden, versuchen sie, auf Cool Coyote zuzuspringen, um von ihm beschützt zu werden. Sie sind so klein, als daß sich andere Wesen für sie interessieren würden und werden daher nicht belästigt. Sie können wie Cool Coyote kleine Eiswürgelchen fressen und tun dies, wenn Cool Coyote selbst kleine Eiswürgelchen wirft. Sie können zu den Ausgangstüren und hindurch geführt werden, um ein zusätzliches Leben zu erhalten. Unter anderem kann dies erreicht werden, indem man sich auf die andere Seite der Tür stellt.

Welpen haben Angst vor beweglichen Plattformen und können nicht über große Lücken und in tiefe Löcher springen. Wenn sie zurückgelassen werden, laufen sie davon. Wird die Feuerfeste kurzzeitig schnell nacheinander gedrückt, überholen die Welpen Cool Coyote. Sie fallen sich dann sehr müde und laufen weiter in die Richtung, in die Cool Coyote geht. Wenn Sie mit dem Feuer kurz aufhören, kommen sie zurück. Die Welpen können auch geflorenen Feinde zerschmettern. Da sie Eiswürgelchen abwerfen können, sind sie in der Lage, Bismarcken vollständig nach oben zu verschieben, wenn Cool Coyote getroffen wurde.

Tage und Nächte

Die Farbe des Himmels ändert sich von Zeit zu Zeit von Tag auf Nacht. Bei Einbruch der Dunkelheit variiert die Schnellleuchte oben links im Informationsfenster einen "Arm" (außer in der ersten Nacht). Nach sieben Tagen und Nächten spürt der Feuerzubeber Cool Coyote auf und heist ihm herzlich ein. Machen Sie weiter, und allen Sie zum Ausgang, denn von jetzt an wird es immer heißer.

Bonus-Gegenstände

Überall in den Gebieten sind viele kleine Bonus-Gegenstände verteilt. Sammeln Sie sie ein, um Bonuspunkte zu erhalten. Bei einer gewissen Anzahl von Bonus-Gegenständen erhalten Sie einen Zusatzbonus.

Zusätzliche Leben

Bei 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 und 400.000 Punkten erhalten Sie jeweils ein zusätzliches Leben, was durch das Symbol IUP angezeigt wird. Zusätzliche Leben können Sie auch erhalten, indem Sie Bonus-Erkennungen aufnehmen und Welpen durch Ausgangstüren führen.

FIRE&ICE

Instructions de Fire and Ice

Chargement

CD32

Insérez le CD Fire & Ice dans le lecteur, puis allumez-le.

Lecteur de CD Amiga

Démarrage

Insérez le CD Fire & Ice dans le lecteur, puis allumez-le.

Démarrage avec le Workbench

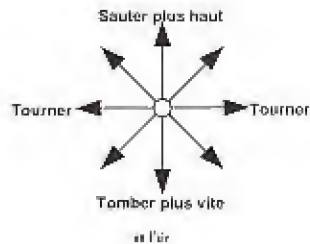
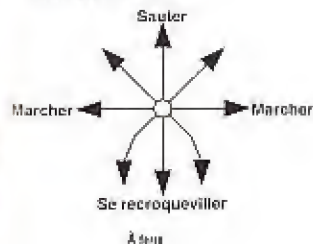
Double-cliquez sur le disque "Fire", puis sur l'icône Fire&Ice.

Commandes

Cool Coyote se dirige au moyen d'un joystick, d'une souris ou d'un joystick, qui sont automatiquement détectés lors de la sélection d'une diversion. Branchez le périphérique souhaité au port 3 de votre CD32 ou au port 2 de votre ordinateur Amiga, appelez tous deux port de jeu. Les propriétaires de claviers Amiga peuvent également sélectionner des commandes clavier ou un autre port, appelé port souris.

Il existe deux modes pour le périphérique de commande : normal ou avec le bouton "sauter". En mode normal, vers le haut provoque un déplacement vers le haut alors qu'en mode "sauter", cette fonction est assignée à un autre bouton. En effet, les joystick sont plus difficiles à utiliser si l'option "sauter" se trouve sur un bouton différent. Notez que la plupart des joysticks n'ont qu'un bouton, et pas conséquemment ne sélectionner pas en mode sur ces modèles.

Joystick en mode normal :



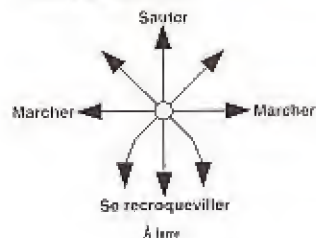
Bouton rouge : lire.

Bouton jump : lire tout des armes spéciales ou des bonus de jeu (à vous de les récupérer).

FIRE&ICE

Bouton (de milieu) pause : interrompt le jeu, appuyez à nouveau sur ce bouton ou sur le bouton rouge pour reprendre la partie.
Autres boutons : ne déclenchent aucune action.

Joypad en mode bouton "sauter" :



Bouton rouge : tirer.

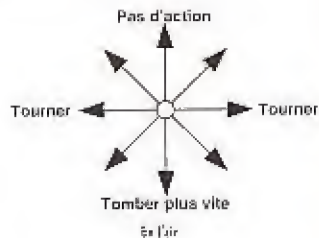
Bouton jaune : tirer avec des armes spéciales ou des bombes de neige si vous êtes recroquevillé.

Bouton (de milieu) pause : interrompt le jeu, appuyez à nouveau sur ce bouton ou sur le bouton rouge pour reprendre la partie.

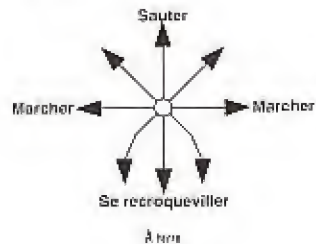
Bouton bleu : sauter ou sauter plus haut.

L'un des deux boutons de devant : idem bouton bleu, ce qui vous offre diverses possibilités.

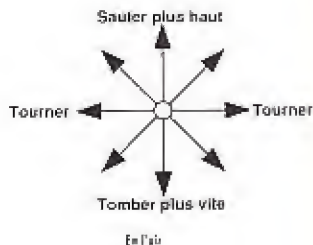
Bouton vert : ne déclenche aucune action.



Joystick



Bouton : tirer.

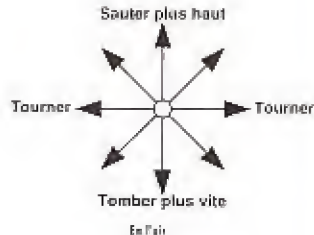
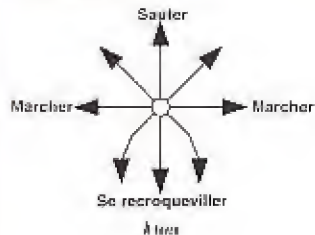


FIRE&ICE

Souris

Nous ne recommandons pas l'utilisation de ce mode même si le système d'exploitation accepte la souris. Celle-ci est interrogée par sa position, il faut donc la déplacer de façon continue pour que Cool Coyote reste actif.

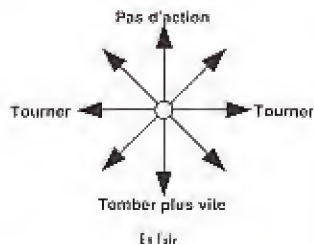
Souris en mode "sauter" :



Bouton gauche : tirer.

Bouton droit : ne déclenche aucune action.

Souris en mode "pas d'action" :



Bouton gauche : tirer.

Bouton droit : sauter ou sauter plus haut.

FIRE & ICE

Pour lancer une balle de glace, appuyez le bouton de tir. Pour lancer une bombe de neige, appuyez-vous et maintenez le bouton de tir enfoncé. Vous pouvez en lancer sept d'un coup. Pour lancer votre arme spéciale au cœur, la voir s'élever, maintenez le bouton de tir enfoncé sans plonger. La bête d'arme spéciale peut être utilisée pour tirer une arme spéciale immédiatement.

Clavier

De nombreuses touches peuvent être utilisées, offrant de multiples possibilités de réglage sur joueurs dédiés et autres joueurs.

haut	haut							haut	haut
Q	W	A	R	E	Y	U	I	O	P
bas	bas							bas	bas
U	A	D	F	G	H	J	K	L	;
G	B	N	M					G	B
Z	X	C	V	B	N	M			/

Vous pouvez également utiliser les touches fléchées.

Les touches de commande (Ctrl), alt, ainsi que les deux touches de majuscules servent de boutons de tir.

Appuyez sur la touche d'aide de glacer pour interrompre le jeu ou pour utiliser le bouton de milieu (bouton/interrompre) du joystick.

Appuyez sur la touche d'aide, sur le bouton (cœur/interrompre) ou sur le bouton de tir pour reprendre le jeu. Pour sortir du jeu et revenir à la séquence de titre, appuyez sur ECHAP ou simultanément sur les deux boutons avant de japper.

Options du joueur

Pour faire apparaître l'écran d'options, appuyez sur n'importe quelle touche de fonction pendant la séquence de titre ou de débarras. Voici les différentes options disponibles :

F1 : pour sélectionner le mode normal ou Jump et le part au sol. Le périphérique utilisé est détecté immédiatement lors du déplacement.

F2 : pour activer et désactiver les petites cartes.

F3 : pour sélectionner le mode de compétition, où vous jouez tous les mondes les uns à la suite des autres, ou le mode d'entraînement de premier ou quatrième monde, dans lequel vous pouvez vous entraîner à un seul monde tout seul vite.

F4 : pour activer et désactiver la musique.

Sur les jappes, F1 est remplacé par le bouton bleu, F2 par le bouton vers l'arrière, F3 par le bouton vers l'avant et F4 par le bouton vert.

Fire & Ice utilise de nombreuses vos scores classés par le jeu de la même manière. Cette mémoire est contrôlée par la RAM ou est utilisée par la CGR ou peut être sélectionnée par l'intermédiaire des préférences sur l'Amiga (reportez-vous au manuel de votre Amiga pour de plus amples détails).

Armes

L'arme principale de Cool Coyote est la balle de glace, petit morceau de glace arrondi qui gèle les ennemis. Plusieurs sauts sont parfois nécessaires pour geler un ennemi. Pour lancer une balle de glace, appuyez sur le bouton de tir.

Vous pouvez également voir pousser des armes spéciales occasionnelles. On trouve souvent des disques de métal car le sol, surtout des symboles relatifs à leur fonction. Pour remonter un disque, touchez-le. Il prend une couleur bleue et vient se planer dans le coin supérieur droit de l'écran, confirmant ainsi qu'il a été remonter. L'écran spécial d'affichage des armes indique aussi d'autres services plus petits du symbole. Jusqu'à trois d'autres effets peuvent être affichés en même

FIRE & ICE

temps, montrant les trois derniers sauts portés avec l'arme en question. Parfois un ou deux sauts suffisent. En remonter un disque du même type que celui qui vous donne déjà, vous accumuler les sauts, tandis que remonter un autre genre de disque remplace l'ancienne arme par la nouvelle.

De multiples disques relatifs des armes spéciales se trouvent à l'intérieur des blocs de glace et des bêtes de cristal.

Au cours du jeu, vous découvrirez également d'autres armes spéciales telles que la bombe aérienne, la sauge de pluie, le bouclier et l'abaissement soigneux.

Usages et bombes de neige

Cool Coyote peut porter jusqu'à sept bombes à la fois, qu'il lance en plaçant et en enfonçant le bouton de tir pendant un court instant. Ces bombes s'élèvent dans les airs et touchent tout les ennemis qui se trouvent à l'écran. Les bombes de neige se trouvent dans trois endroits différents :

1) Dans les sauges. C'est le lieu d'approvisionnement principal, qu'il ne faut pas confondre avec les blocs de glace, qui représentent finalement une expérience pour désagréable. Faites feu sur les sauges bleus et pulvériser pour les faire sauter. Ils commencent alors à faire tomber de la pluie, puis de la neige, puis de la neige si vous continuez à tirer. Lorsque n'est de la neige ils laissent tomber de gros flocons, qui vous peuvent commettre pour les utiliser ultérieurement. Au bout d'un certain temps les sauges ne peuvent plus produire de neige et se transforment en sauges d'orage. Écartez-vous à ce moment-là pour éviter d'être frappé par la foudre.

2) Les blocs de glace de bon. Au lieu des disques des armes spéciales, ils peuvent parfois libérer une bombe de neige.

3) Les bêtes de cristal ont un comportement très proche de celui des blocs de glace de bon.

Pour geler des ennemis

À chaque fois que vous devez geler un ennemi, il vous faut au moins un coup de balle de glace ou de bombe de neige. Les adversaires touchés restent gelés pendant plusieurs secondes avant de se mettre à clignoter, ce qui indique qu'ils sont en train de dégelier. Ils reprennent alors leurs activités normales, mais faites attention, car ils vont désormais se battre immédiatement contre les balle de glace. Pour décongeler un ennemi, il faut le frapper pendant qu'il est gelé en marchant ou sautant dessus. Les bêtes de cristal peuvent également briser des ennemis. N'oubliez pas que geler un ennemi est la première étape pour le tuer et se décongeler.

À ce moment où vous êtes en combat, celui-ci pour révéler, d'un effet sonore, une partie de ce qu'il se passe. Le jeu restera là où il se trouve jusqu'à ce que Cool Coyote s'en approche, après quoi elle le poursuivra jusqu'à ce que quelque chose se passe.

Affichage d'informations

vous
0

est le flocon de neige qui indique le nombre de jours qu'il vous reste pour terminer le territoire ; chaque "bre" de flocon représente un jour et une nuit. Lorsque le flocon disparaît, le septième jour, cela signifie que le territoire de feu a eu le temps de brûler votre héros et que les choses vont se passer pour lui. HILL représente les sauts qu'il vous reste. Vous pouvez voir jusqu'à sept sauts en sautant. DGO est votre arme spéciale. Le type d'arme et les trois derniers sauts (DGO) sont dans les sauts vous port également indiqués. ***** représente le stock de bombes à neige que vous avez. Vous pouvez en porter jusqu'à sept au maximum.

Pour passer d'un endroit à l'autre

Chaque des pays visités par Cool Coyote est divisé en cinq territoires. Certains territoires sont des endroits secrets ; d'autres peuvent être explorés si vous trouvez des cartes directionnelles. Il n'est pas nécessaire de visiter tous les territoires pour finir le jeu. Le pourcentage de territoire que vous avez exploré vous est indiqué en même temps que votre score. Il est possible de vous rendre dans tous les territoires en un seul jeu, il n'y a pas de situations à alternance.

Pour quitter la plupart des territoires, repasser la porte de glace, que Cool Coyote doit repasser sur chaque territoire. Cette porte a forme d'une serrure. La clé qui ouvre cette porte a été brisée en six morceaux différents et chacun des morceaux a été donné à l'un des types de Bœuf de Sauter ; ainsi, l'un des pingouins

FIRE & ICE

détient un trésor. Il n'agit toujours du même trésor mais par toujours du même trésor. Au feu et à la glace que notre héros réunit les différents trésors. car déjà au ce trésor d'afficher au but de l'énigme. Vous savez la porte de sortie et la touchant avec une clé une fois que vous avez réuni tous les trésors. Sortir par la porte ouverte pour passer au territoire suivant.

Certains territoires possèdent des sections secrètes et d'autres pas et secrètes que cela, par lesquelles vous pouvez également à un autre territoire. Vous n'avez pas besoin pour cela de la clé entière.

Marches et ponts de glace

Des phénomènes glaciaires magiques se trouvent disséminés dans le paysage. En posant le pied dessus, vous activez des ardoises de marches ou des ponts de glace, qui vous offrent un accès temporaire à d'autres lieux. Ces marches et ces ponts disparaissent par fondre et par être trop fragiles pour supporter un poids quelconque. Plus le territoire est d'un climat chaud, plus vite ils fondent. Les bébés coyotes utilisant les marches et les ponts mais les détruisent avant qu'ils ne soient complètement fondus.

Bébés coyotes

Sur de nombreux territoires, on trouve des bébés coyotes. S'ils se trouvent à l'écart ou juste au-delà de l'occupant du territoire chercher la protection du Cool Coyote. Ils sont trop petits pour inquiéter d'autres créatures et ne se font pas bloquer. À l'instar du Cool Coyote, ils peuvent lancer des bouillottes de glace, et l'émiettent quand il le fait. Vous pouvez les conduire à la porte de sortie et les faire passer de l'autre côté pour vivre une vie de plus. Pour ce faire, une des méthodes possibles consiste à se tenir au bord de la sortie.

Les bébés coyotes ont peur des plates-formes mouvantes et ne peuvent pas rester par-dessus de longues heures ou bondir dans des trous profonds. Ils se gardent et vous les laissez en arrière. Vous pouvez les faire sauter pour passer devant Cool Coyote en tirant rapidement pendant un court instant. Cela leur donne du courage et les fait avancer dans la direction dans laquelle se dirige Cool Coyote. Si vous arrêtez au moment du tir, ils reculant vers Cool Coyote. Les bébés coyotes peuvent voir aussi bien des ennemis qu'ils, et, deux coyotes de lancer des bouillottes de glace, ils peuvent atteindre tout un tas de machines, même si Cool Coyote est blessé.

Nuits et jours

Le rythme du ciel change de temps en temps pour indiquer le passage du jour à la nuit et inversement, et le flux de la lune en haut à gauche de l'écran d'information par un "bata" à chaque temps de la nuit (sauf la première fois). Au bout de sept jours et sept nuits, la majesté du feu se lève à la poursuite de Cool Coyote, et cela commence à chasser pour en finir. Essayez de se produire, parvient votre route et hâtez-vous vers la sortie, ou si ce n'est qu'à partir de là que l'action s'intensifie.

Objets à bonus

De nombreux petits objets à bonus sont dispersés sur chaque territoire. Vous pouvez les ramasser pour obtenir des points de bonus et les collectionner pour obtenir des bonus supplémentaires.

Vies supplémentaires

Les vies supplémentaires sont représentées par le symbole IUP et elles sont attribuées à 20 000, 70 000, 150 000, 260 000, et 400 000 points. Elles sont aussi accordées en ramassant des objets complis de bonus et en guidant les bébés coyotes vers les portes de sortie.

FIRE & ICE

Fire & Ice

Caricamento

CD32

Inserite il CD Fire & Ice nel computer e accendilo.

Unità CD Amiga.

Amiga a freddo.

Inserite il CD Fire & Ice nel computer e accendilo.

Amiga da Workbench.

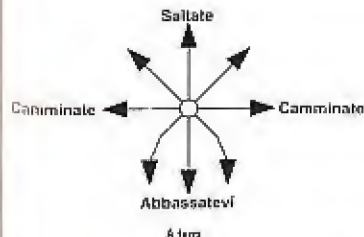
Fate doppio clic sul disco "Fire", quindi fare doppio clic sull'icona Fire & Ice.

Controlli

Il controllo di Cool Coyote viene effettuato tramite joystick, mouse o controller del gioco, individuato automaticamente selezionando qualsiasi direzione su quel dispositivo. Inserite il dispositivo scelto nella porta 3 del CD32 o nella porta 2 del computer Amiga. Gli utenti di tastiera Amiga possono anche selezionare il controllo della tastiera a l'altra porta, chiamata porta del mouse.

Si hanno due modalità in cui utilizzare il dispositivo di controllo, normale o "altare". In modalità normale, su sposta in alto. In modalità "altare", la funzione su viene spostata ad un secondo pulsante. I controlli di gioco sono più facili da operare con "altare" su un pulsante separato. Notate che la maggior parte dei joystick hanno solo un pulsante, quindi non selezionano la modalità "altare" con un joystick con un solo pulsante.

Controllare del gioco in modalità normale:



Pulsante rosso — Fate fuoco con armi

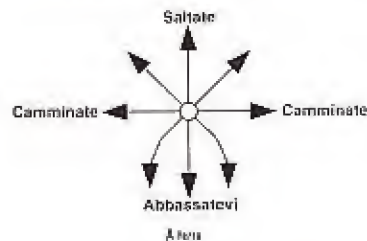
Pulsante giallo — Fate fuoco con armi speciali e con bomba di neve o vi abbassate.

Pulsante nero (controllo) — Mettete in gioco il gioco, premete di nuovo il pulsante rosso per riaccomodare.

Altri pulsanti — nessuno azione

FIRE&ICE

Il controller di gioco in modalità "saltare".



Pulsante rosso - Fata fuoco con armi

Pulsante giallo - Fata fuoco con armi speciali o con bombe di mano con abbassate.

Pulsante bianco (controllo) - Mettete in pausa il gioco, premete di nuovo o il pulsante rosso per risomigliare.

Pulsante blu - Saltate o voltate più in alto.

Uno dei pulsanti frontali - Come il pulsante blu. Offre molte opzioni.

Pulsante verde - nessuna azione

Joystick.

I joystick con un solo pulsante non possono essere utilizzati a pieno in modalità "saltare".



Pulsante - Fata fuoco con le armi



FIRE&ICE

Mouse.

Questa particolare modalità non viene consigliata, ma il sistema operativo supporta il controllo del mouse. Il mouse viene interpretato in modo relativo, quindi viene richiesto un movimento continuo per mantenere in scatenato Cast Cogole.

Mouse in modalità normale



Pulsante sinistro - Fata fuoco con armi

Pulsante destro - nessuna azione

Mouse in modalità "saltare".



Pulsante sinistro - Fata fuoco con armi.
Pulsante destro - Saltate o voltate più in alto.

FIRE & ICE

Fate fuoco per lanciare una piccola pallottola di ghiaccio. Abbassate la leva premuta il pulsante del fuoco per lanciare una bomba di neve; un pulsante trasporta fine a talita alla stessa fine. Quando non vi abbiate, lanciate premuto il pulsante del fuoco per lanciare l'attacco arma speciale, se ne avete uno. Il pulsante dell'arma speciale non viene utilizzato per fare fuoco con un'arma speciale immediatamente.

Tastiera

Potete avere molti testi su questo sito a disposizione una vasta gamma di informazioni per aiutarvi meglio a decidere.

ca	te							cu	
Q	W	a	r	t	γ	u	i	O	
gi	gi							gi	
A	S	d	f	g	h	j	k	L	
ministra pinchele dextra dextra					ministra pinchele dextra dextra				
z	x	c	v	b	n	m			

Sono anche disponibili i testi delle lezioni e dei corsi.

I tasti CTRL, ALT e entrambi i tasti SHIFT vengono usati come pulsanti del fuoco

Prendete il tasto "Guida" sulla tastiera durante il gioco per mettere il gioco a un'azione di pausa centrale (play/pause) sul controller di gioco. Da pausa, premete il tasto "Guida" o il pulsante play/pause per riprendere il gioco o premere fuoco. Per abbandonare il gioco e tornare alla sequenza dei titoli, premete Esc sulla tastiera o premete il pulsante frontali o controller di gioco contemporaneamente.

Opzioni del glocale

Premata qualsiasi tasto "Guida" durante la sequenza dei titoli o durante il gioco di controllo per fare apparire la tabella delle opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

FN - selezionate la modalità del pulsante normale o jump a quella porta a tuoclaro. Il display di controllo s'impedisce automaticamente quando viene uoclarato.

Fig. 2 — display della piccola mappa all'interno/di sotto il cruscotto.

F3 — selezione tra le modalità full competition (gara completa), cioè giocate tutti i round in sequenza e le modalità knicker (non competitiva) dal 1° al 4° round, le cui partite sono giocate in un round solo con 9 rila.

Eq. — attrazione/dispugnamento da matrice del tipo

I controller di gioco utilizzano il pulsante blu come F1.

Il sistema interno è F2.

Il processo in questi anni F3

il pollaio verde come #4.

Fino a 1600 titoli di calcolo la tabella dei punteggi utili in memoria non sovraccarica. Questa carta RAM non collegata al CD32 è collegabile al computer Amiga mediante la interfaccia. Per maggiori dettagli, consultate il manuale Amiga.

Armi,

L'arma principale di Cool Capote è costituita da pallottole di ghiaccio, piovono palline di ghiaccio che possono congelare i nemici. Per fare questo può usare un'arma non da combattimento. Solo l'arma per lanciare una pallottola di ghiaccio.

Podete attaccare anche armi speciali secondarie. Pulite trovate per terra dinchi metallici che usano i simboli della loro funzione. Trovate il disco per raccoglierle.

FIRE & ICE

Si rivela che si apriva in alto a destra sullo schermo per confermare che è stata hit. Il display dell'arma spaventa ancora alcuni piloti più piccoli del rimpio. Ne vengono mostrate fino a tre, una gli ultimi tre colpi dell'arma. Alcuni possono iniziare con uno o due colpi. Raccogliendo un altro disco della stessa tipo di quello che sono già in partenza, con alcuni colpi, mentre si raccoglie un tipo diverso, quest'ultimo sostituirà la vecchia arma.

I dischi della serie attuali mostrano una differenza in bianco di bianco grigio e nero di grigio.

Con il progredire del gioco vengono rivelate più armi speciali. Invenite armi come bombe atomiche, navale di ricambio, tesoro e l'abbazia teminale.

Muovola e bombe di neve.

Con il Cegale puoi trasportare fino a 6 nelle bombe di rete alla stessa tempo, lasciando abbandonare a lasciando premere il pulsante del fuoco per poco tempo. Queste bombe si collegano nell'aria e colpiscono tutti i nemici sullo schermo. Potete sferrare bombe di mano da tre punti:

Il Sole nasce, Questa è la festa principale, da non confondersi con la nascita temporale che non è un'ipotesi ma un fatto puntuale. Fata fuoco alle vecchie e bianche macole per raffreddarle. Cominceranno a piovere, a grandinare e poi a nevicare se continuiamo a fare fuoco tra di noi. Quando notiamo, ci depuriamo grossi fiocchi che possono essere caldi per un mio subterfugio. Dopo non può piovare più nevicare e le macole diminuiscono di tempo. A questo punto pioveranno per giorni di notte coperti di fulmini.

2) Dai bianchi di ghiaccia premio. I nuovi dischi della serie speciali, di tanto in tanto può essere lanciata una bomba di neve.

3) Sfere di cristallo che ruotano come i blocchi di ghiaccio prima.

Congelate i nemici

Uno e più colpi di pallottola di ghiaccio o di bomba di neve sono necessari per congelare ogni nemico, i nemici rimarranno congelati per qualche secondo prima di lampeggiare. Questo indica che si stanno sciogliendo. Poi si ripeteranno la loro azione offensiva, ma, attenzione, saranno più resistenti ad un secondo congelamento. Per effettuare un nemico dovrà farlo a pezzi molti e congelati, camminando e saltellando contro. Anche i nemici possono fare a pezzi i nemici. Notate anche che un nemico che vola la loro caduta è fuori a ci frangimenti.

Nel momento in cui l'astrolandea sta per essere rivelata una parte della chiesa e la nave trasportando, accompagnata da un affetto sconosciuto. La chiesa rimasta dove è stata creata finché Conf Confato non la raggiunge, al che nota la situazione finché non sarà presa.

Informazione mostrata:

* SCORE (percentage) ||||| GOD
0 100%

***** è un fucile di assalto che misura il numero di giorni che rimangono per completare il territorio; ogni "braccio" del fucile rappresenta un giorno e una notte. Quando il fucile smette di sparare, alla settima sera, il mioo del fucile avrà ucciso il nemico di localizzare il mallo e ora è di circondare l'ambiente.

LLLLL: rappresenta il display della vite rimanenti. Potete mettere da parte fino a nove vite.

DOD è l'arma speciale, che mostra gli ultimi tre colpi e il tipo di colpi.

*** Il viaggio della Bomba di oroscopo potrebbe traggere fino a sette.

Andare da un posto all'altro.

Copione dei punti visitati da Cool Capote è divisa in un numero massimo di cinque sezioni. Alcuni territori sono lasciati segreti e altri possono essere visitati su richiesta della guida segretaria. Non dovete visitare tutti i territori per completare il gioco. Vi viene data una percentuale dei territori coperti con l'entrata del vostro bambino alla 1^a e 5^a visita. Visitare tutti i territori in un gioco, non ci sono alternative alternative.

L'origine della muguglia parte dai forestelli in tramite da parte di giuocchi che Cost Cegula dove l'individuo su ogni territorio. Quando parlo in forma di buca della
muguglia. La chiave che la legge è stata operata in quel paese in ogni paese è stato dato ad un tipo di suggeri di Salvo, quindi 3 giuocchi mi avevano una lampara da

FIRE & ICE

città o paesi, non sempre le stanno pinguali). Ma man che il nostro eroe raccoglie ciascuna parte, tutti i pezzi raccolti fino a quel momento vengono mostrati nella parte inferiore dello schermo. Otterrà la stessa risultato toccando la porta dell'uscita con una chiave non rotta. Toccando la porta d'uscita dopo aver raccolto tutte le parti farete aprire la porta. Sulla via attraverso la porta per andare al territorio successivo. Alcuni territori hanno uscite segrete e non così tagate; saltando in esse andate anche in un altro territorio. La chiave infatti non occorre per fare questo.

Gradini e ponti di ghiaccio.

Gli interruttori magici del ghiaccio sono disposti nel passaggio. Camminando sopra per ottenere una colonna di gradini di ghiaccio o un ponte di ghiaccio. Essi forniscono temporaneamente accesso ad altri pezzi. Si sciogliono lentamente e alla fine non possono sostenere nessun peso. Più calda è la terra, più velocemente si sciogliono. I cuccioli usano i gradini e i ponti, ma portateli via prima che il ghiaccio si scioglia.

I cuccioli.

In molti territori potete trovare i cuccioli di Coyote. Se si trovano sullo schermo e appena altre cercheranno di catturarvi. Sono animali piccoli per preoccupare altri creature e non subiscono del male da esse. Come Cool Coyote sono capaci di fare fuoco con piccole pallottole di ghiaccio e lo fanno quando lo fa lui. Possono essere condotti alla porta d'uscita e attraverso di essa per andare una vita sana. Un modo per fare ciò è di stare davanti all'uscita. I cuccioli hanno paura di acque piattaforme mobili e non possono saltare grossi burroni o fare profonde. Inoltre andranno in giro se li lasciate indietro. Li potete fare saltare davanti a Cool Coyote facendo fuoco rapidamente per poco tempo. Ciò rende più coraggiosi i cuccioli che si sposteranno nella direzione davanti al Coyote. Smuovete per un po' di fare fuoco e torneranno. I cuccioli possono fare a pezzi i nemici congelati e, dal momento che possono fare fuoco con pallottole di ghiaccio, essi sono capaci di eliminare i tappeti per conto proprio, anche se Cool Coyote li potrà sciogliere.

Giorno e notte.

Il colore del cielo cambia dal giorno alla notte regolarmente, e il fuoco di non la vita a sinistra nel display delle informazioni perde un "braccio" ogni volta che è notte (assetto per la prima volta). Dopo sette giorni e sette notti, la stagione del fuoco ritornerà Cool Coyote a riscalderà l'ambiente. Procedete a questo punto e affrettatevi all'uscita, diventerà sempre più caldo d'ora in poi.

Oggetti premio.

Molti oggetti premio costellano ogni territorio. Possono essere raccolti per ottenere i posti premio e vengono anche accumulati per i premi unici.

Vite extra.

La vite extra, indicata da simbolo IUP, vengono assegnate a 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 e 600.000 punti. Potete ottenerli anche raccogliendo la vite premio ghiaccio e conducendo i cuccioli attraverso la porta d'uscita.

Scanned

by

Thalton

G R A F T G O L D



/RMU260004